VALERRANCE : GUIDE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Tous les aspects de la création de personnage sont FACULTATIFS, à l'exception des rituels. En effet, au début du jeu, vous vous fixez un nombre de rituels à accomplir (entre un et trois selon la difficulté que vous voulez avoir). Si à la fin du jeu, vous n'avez pas accompli le nombre de rituels que vous vous étiez fixé, vous vous transformez en monstre.

La présente application vous permet de générer un personnage entièrement au hasard. Vous pouvez refaire le tirage global si cela ne vous convient, ou retirer une partie des détails. Vous pouvez aussi accéder à la liste des détails si vous voulez choisir exactement comment construire votre personnage plutôt que vous fier au hasard.

La suite de ce texte de présentation explique en détail les arcanes de la création de personnage.
Cette lecture (estimée à 3 mn) est FACULTATIVE

Toute fiche va arborer ces différents pictogrammes :

Positif / négatif :
☆ : optimisme, résilience, réconciliation, contemplation, prendre soin...
★ : pessimisme, traumatisme, violence, sentiments négatifs, danger...
aucune étoile : pas d'inclinaison particulière vers le positif ou le négatif

Thématiques :
∞ : idéaux religieux, technologiques ou philosophiques
🏳 : idéologie, politique
⚖ : crimes et châtiments
☠ : danger
🔪 : violence et combat
⚕ : maladie et souffrance, secours et guérison
👪 : la famille et le clan
🍃 : dans la forêt
⏲ : voyage, exploration
📖 : oubli, mémoire, secrets et rumeurs
⚒ : vie quotidienne
♡ : les liens du cœur
🌜 : l'étrange
☣ : étrangeté biologique, pseudo-humain(e)s et horlas
🎏 : célébration
⚒ : petits métiers, vie quotidienne
⎋ : figures marginales
🕊 figures d'espoir
⚗ : sciences, savoirs et mémoire
🪶 : arts et lettres

Les fiches de rituels possèdent une signalétique supplémentaire, qui permettent de savoir :

- le nombre de personnes impliquées, en comptant celle qui initie le rituel :
☃ rituel solo
☃☃ rituel à deux
☃☃☃ rituel à trois
☃☃☃☃ rituel à quatre
La mention + à la fin du nombre de personnes indique que le rituel se prête à concerner un plus grand nombre de personnes, voire le peuple entier.
- les phases du rituel : si le rituel comporte le signe / entre deux bonshommes (ou plusieurs signes /), cela indique qu'il se décompose en plusieurs étapes, le nombre de personnes concerné par chaque étape étant alors indiqué (ce ne sont pas forcément les mêmes personnes ni le même nombre). Ainsi, un rituel ☃/☃☃☃/☃☃+ implique 1 personne dans sa première étape, 3 personnes dans sa deuxième étape et 2 personnes ou plus dans sa troisième et dernière étape.

Description des différentes fiches:

Communauté :

- La raison de vivre de votre communauté, et le type d'action globale entrepris par la communauté.
- Comment se comporte la communauté face à une autre communauté.
- Comment se comporte la communauté face à un individu.
- Les deux courants de pensée majeurs au sein de la communauté.

Mission de vie :

La fiche précise :
- Le rôle de la personne au sein de la communauté.
- Une chose que la personne a fait ou veut faire à une deuxième personne.
- Une chose que la narratrice a fait ou veut faire à une troisième personne.

Destin :

- Ce que la personne envisage de faire, éventuellement assorti de précisions sur sa situation initiale. Le destin peut aussi préciser ce qui risque d'arriver à la personne contre son gré, charge à la joueuse de s'arranger pour que son destin funeste se produise, ou de lutter contre.
- Une chose que la personne a fait ou veut faire à une deuxième personne.
- Une chose que la narratrice a fait ou veut faire à une troisième personne.

Rituel :

La fiche précise ce que la personne jouant le rituel doit entreprendre, éventuellement vis-à-vis d'autres personnes. La fiche peut aussi préciser ce que les autres personnes doivent faire, ce qui peut nécessiter une coordination en langage fouine pour être mis en jeu.

Souvenir :

Le souvenir est rédigé à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Il mentionne souvent deux ou trois personnes, sans préciser qui elles sont, laissant à la joueuse le soin de supposer qui sont ces personnes (elle peut s'inclure dedans) ou laisser ces détails dans le flou.

Conte :

Comme les souvenirs, le conte est rédigé à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Il mentionne souvent deux ou trois personnes, sans préciser qui elles sont en détail, laissant à la joueuse le soin de supposer qui sont ces personnes (elle peut s'inclure dedans) et si ce sont des personnes fictives ou réelles et bien présentes parmi le peuple, ou laisser ces détails dans le flou.

Inspiration :

Une fiche d'inspiration contient trois éléments :
Technique : un conseil roleplay rédigé à la deuxième personne de l'impératif
Question : une question que la joueuse peut se poser à elle-même ou à une autre personne ou à un groupe (elle est donc rédigée à la deuxième personne du pluriel)
Résolution : en cas de litige entre deux personnes, une proposition de dénouement possible.*

Temps fort :

Un moment de jeu susceptible d'être vécu par le peuple entier ou par une seule communauté. Ce moment est rédigé à la première personne du pluriel de l'impératif (« Faisons ceci »). Il décrit soit une action que le peuple ou la communauté envisage de faire à un moment précis, ou un événement qui va leur tomber dessus à un moment précis (susceptible d'être fixé lors du briefing par une alarme, ou laissé à la bonne volonté des joueuses, charges à elles de le jouer au moment

opportun). Vous aurez un temps fort à jouer avec votre communauté en début de jeu, vous pouvez proposer le vôtre. Vous pouvez aussi proposer votre temps fort plus tard, à votre communauté, à votre alliance, ou au peuple entier.

Lien avec Oriente :

Oriente est le personnage joué par l'orga principal, un guide qui prétend connaître les sentiers secrets du bois de Valerrance. La question qui vous est posée ici permet d'approfondir la relation que vous avez avec Oriente.